



# FUNDAMENTOS DE ANIMACIÓN

FUNDAMENTOS DE ANIMACIÓN – Manuel Tapias

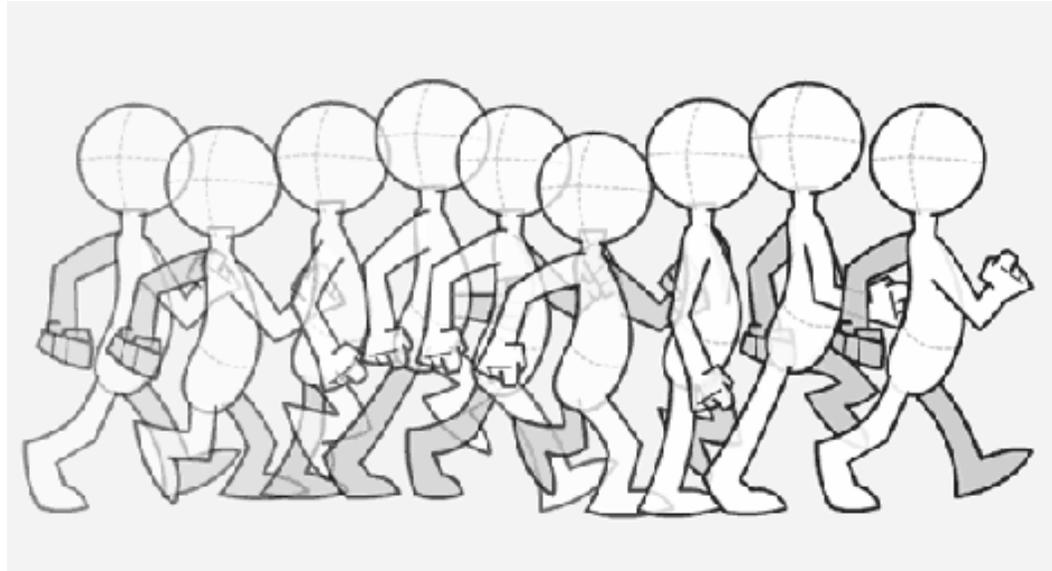


# ¿QUÉ ES ANIMAR?



## DAR VIDA

La animación es el proceso que logra dar movimiento a dibujos u objetos inanimados. Esto es posible gracias a una secuencia de dibujos o fotografías que al estar ordenadas consecutivamente logran generar un movimiento creíble ante nuestros ojos, los cuales se prestan al juego de la ilusión visual.



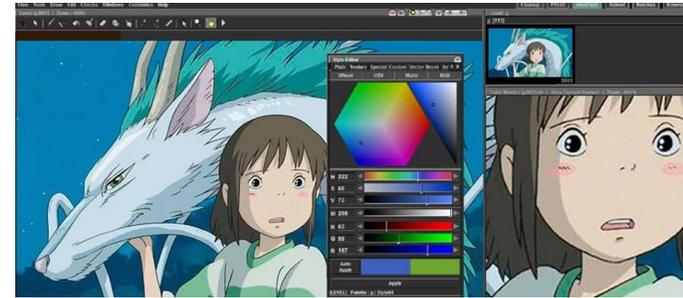


# TIPOS DE ANIMACIÓN

## 1 Animación tradicional



## 2 Animación 2D o digital



## 3 Animación 3D



## 4 Motion graphics



## 5 Animación en stop motion



# ESTILO INFANTIL



El estilo infantil utiliza elementos como:

Un diseño de personaje y composición lúdica de amplio formato, y el uso de textura mayormente aplicada utilizando o simulando la técnica tradicional.

La temática es enfocada en el público infantil.



*"Follow the Firefly/Run Rabbit", Bernardo Carvalho*

# TAUMÁTROPO



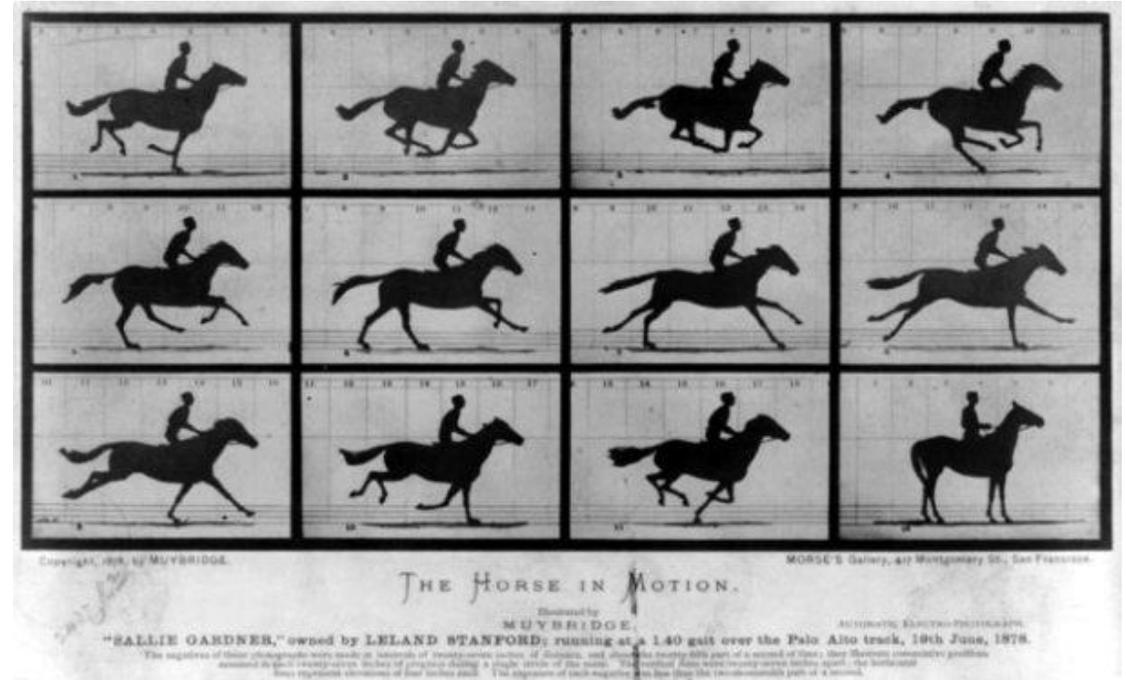
Es un juguete que reproduce el movimiento mediante dos imágenes.





# PERSISTENCIA RETINIANA

La persistencia retiniana permite que una imagen permanezca en la retina humana una décima de segundo antes de desaparecer por completo. Esto hace que veamos la realidad como una serie de secuencias ininterrumpidas y no como una sucesión de imágenes estáticas e independientes.



# PERSISTENCIA RETINIANA



Composition examples

<p>Rule of thirds</p>	<p>golden spiral</p>	<p>diagonal</p>
<p>pyramid</p>	<p>s-curve</p>	<p>L-shape</p>

@mitchleeuwe

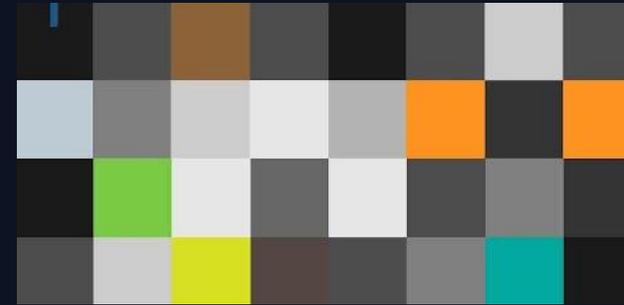
Composition examples

<p>C-shape</p>	<p>Golden section</p>	<p>V-shape</p>
<p>unbalanced</p>	<p>balance</p>	<p>double diagonal</p>

@mitchleeuwe



# MAPA DE BITS (BITMAP)

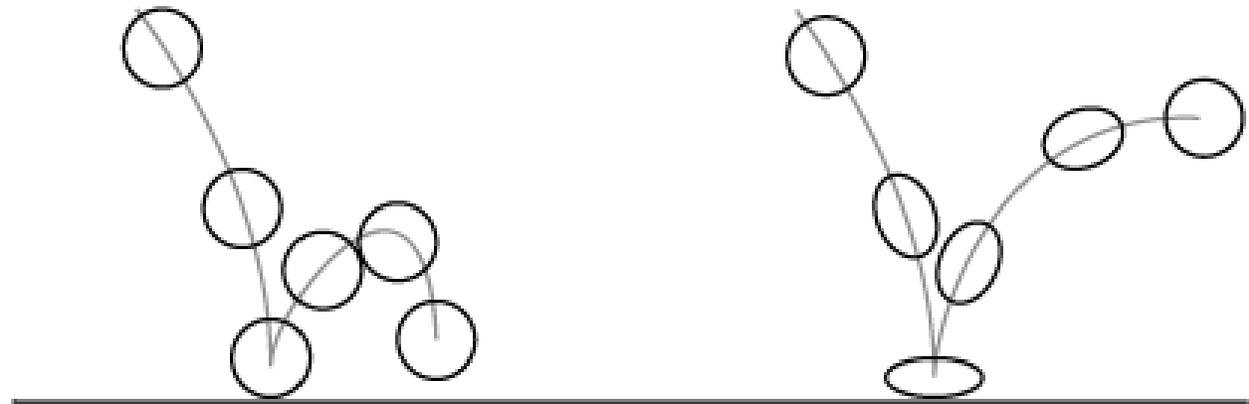


1 bits

# LOS 12 PRINCIPIOS BÁSICOS DE LA ANIMACIÓN



Los 12 principios básicos de la animación de Disney fueron desarrollados durante los años 30 por los animadores de Disney, Ollie Johnston y Frank Thomas, con el objetivo de crear personajes más realistas tanto física como emocionalmente. Muchos profesionales se refieren a estas 12 claves como “la biblia de la animación”. Unos principios que, si bien surgieron hace muchos años, se han ido transmitiendo y conforman la base del mundo de la animación.



# FLIPBOOK

---





---

**Derechos reservados 2022 © - UCC: Concepto de diseño /  
Manuel Tapias: Material de Apoyo y Contenido de Ambientes Digitales Institucionales.**

**\*Corporación Universitaria Taller Cinco Centro de Diseño – Vigilado MinEducación\***